

#### LOADING INSTRUCTIONS

##### CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously. Press PLAY on the cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type LOAD\*\*\*, 8,1 and press RETURN. The program will load and run automatically.

##### SPECTRUM 48K

Type LOAD\*\*\* and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

##### SPECTRUM 128K/+2

Use the TAPE LOADER as normal.

##### AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press CONTROL (CTRL) and the small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type !CPM and press ENTER. The program will load and run automatically.

#### MASK II INSTRUCTIONS

"Who knows when or where VENOM will strike ..."

An alert sounds in MASK H.Q. - VENOM is on the move. Your task is to take a team of three MASK agents to overcome VENOM, choosing the most suitable personnel for each mission, basing your selection on their individual abilities and vehicles.

MASK II is a game in four parts ...

#### PART 1 - BOULDER HILL

When the first part has loaded, stop the tape and you will receive one of the three mission alerts. Your team selection is made at Boulder Hill in the ENERGISE ROOM with the aid of the MASK computer. Move the MASK icon around the screen over each agent's seat position and from the agent profiles displayed by the MASK computer, decide which are to be your agents by pressing FIRE. If you change your mind you may clear the team by moving to the top right hand icon. To select a different mission move to the top left (Q) icon and press FIRE. It is vital that you study the mission description in order to select the best MASK team.

When you are happy with your team selection, move to the LOAD icon and press FIRE to load the next part of the game.

#### PART 2 - THE DESERT MISSION

The President of the P.N.A. (Peaceful Nations Alliance), is to sign a treaty ensuring World Peace for decades to come. VENOM, in a desperate attempt to create total World Anarchy, have kidnapped the President and are holding him to ransom. You must rescue the President and convey him to the helipad from where he will be taken to the Summit Talks.

#### PART 3 - THE VENOM BASE MISSION

Reports have been received of a large and heavily fortified VENOM base which is being used to co-ordinate their activities in the Middle East. The VENOM base is now almost operational and would give

VENOM control of the important Middle Eastern oil resources. Your mission is to render the base inactive. To achieve this you must locate a missile which you can then use to destroy the VENOM base.

#### PART 4 - THE JUNGLE MISSION

Deep in the heart of the jungle, at the base of a once dormant volcano, is a mysterious temple. The peaceful monks who live here worship the Crown of Fire, the centre jewel of which is the largest ruby known to man. VENOM agents have stolen the ruby and using it, have developed a powerful weapon which could prove devastating to populated areas.

With the help of your MASK team you must locate and destroy the weapon and return the ruby to the temple.

#### PLAYING MASK II

Once each mission has loaded, it will start automatically. As leader of your MASK team you control one team member at a time, guiding him around the terrain.

To select which agent you control, press keys 1, 2 or 3, the vehicle currently being used is displayed at the bottom of the screen. Each vehicle has different capabilities and you must use your skill in deciding when to change craft or convert your current one.

Keep an eye on your fuel and damage levels, as when a vehicle is too badly damaged it cannot be used again.

During the mission you will encounter many VENOM agents in their various craft as well as the devastating VENOM gun posts. Also scattered around the landscape are fuel pods and armour replacement kits, but beware of the minefield areas!

#### MASK VEHICLES

##### THUNDERHAWK (SPORTS CAR/JET)

Gull-wing doors convert to wings for jet flight. Fires lasers both on the ground and in the air. Drops magnetic bombs when in flight.

##### RHINO (RIG/MOBILE DEFENCE UNIT)

Front grille converts to a powerful ram bumper - useful for smashing through walls etc., smokestacks convert to forward cannons. Multi-warhead missile launcher in sleeper cab.

##### RHINO ATV (ALL TERRAIN VEHICLE)

Amphibious vehicle.

Front mounted cannons.

##### CONDOR (MOTORCYCLE/HELICOPTER)

Nose cannon fires antimatter ray.

Belly cannons fire lasers.

Converts into helicopter with same weaponry.

##### GATOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE)

Cannon on roll bar fires energy balls.

Converts into jet boat.

When afloat, fires a powerful water cannon.

Drops depth charges to destroy underwater targets.

#### MASK II CONTROLS

##### SPECTRUM 48/128K:

Compatible with Kempston/Cursor/Interface II/+2 joysticks.

LEFT - Z

RIGHT - X

UP - O

DOWN - K

FIRE - Ø

Keys 1, 2, 3 to select MASK Agent/Vehicle

SPACE - To restart

PAUSE - CAPS SHIFT

##### CBM 64/128:

Joystick in Port 2.

LEFT - Z

RIGHT - X

UP - ;

DOWN - /

FIRE - RETURN

Keys 1, 2, 3 to select MASK Agent/Vehicle

SPACE BAR - To abort mission

##### MSX:

Joystick in either port or:-

LEFT - Z

RIGHT - X

UP - O

DOWN - K

FIRE - Ø

Keys 1, 2, 3 to select MASK Agent/Vehicle

SPACE - To restart game

HALT (PAUSE) - H

##### AMSTRAD:

Use a joystick or:-

LEFT - Z

RIGHT - X

UP - O

DOWN - K

FIRE - Ø

Keys 1, 2, 3 to select MASK Agent/Vehicle

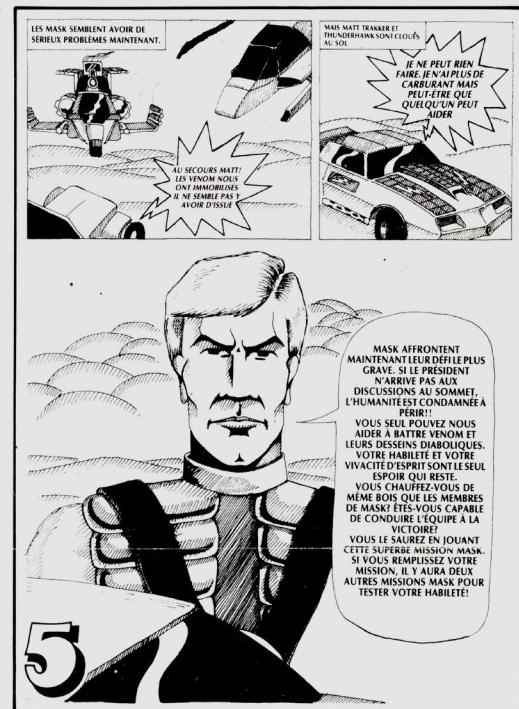
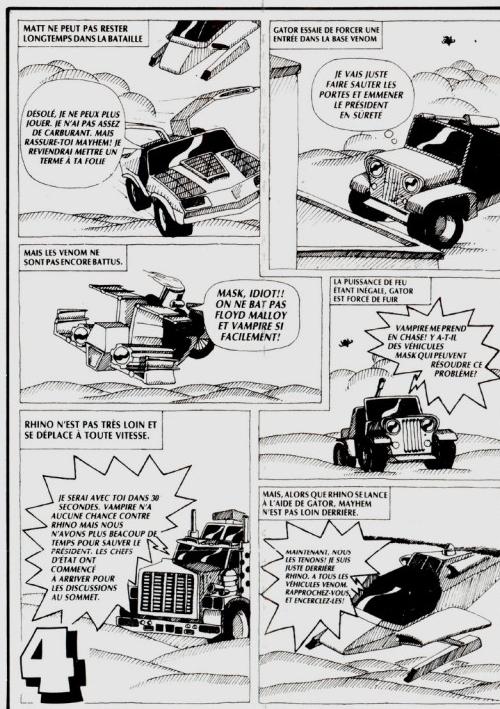
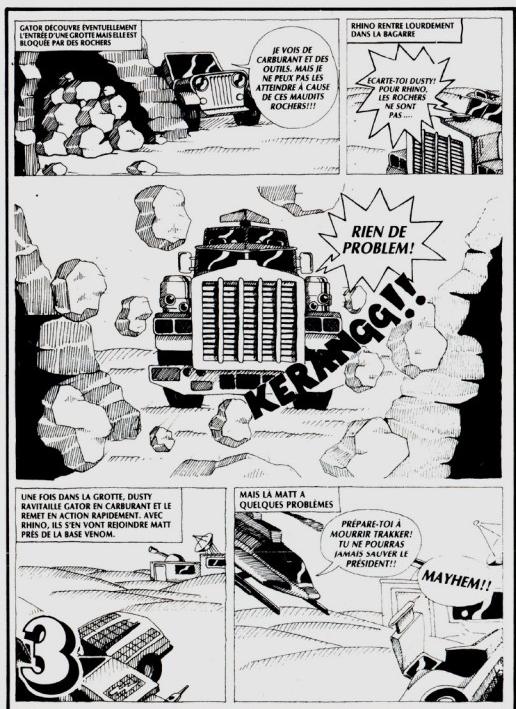
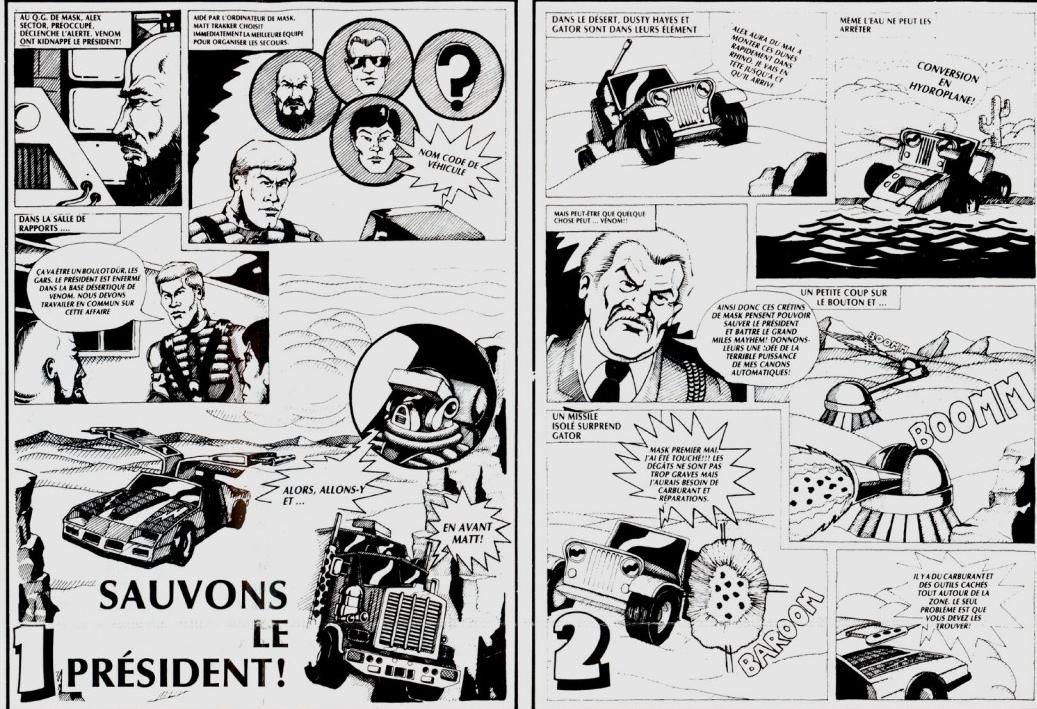
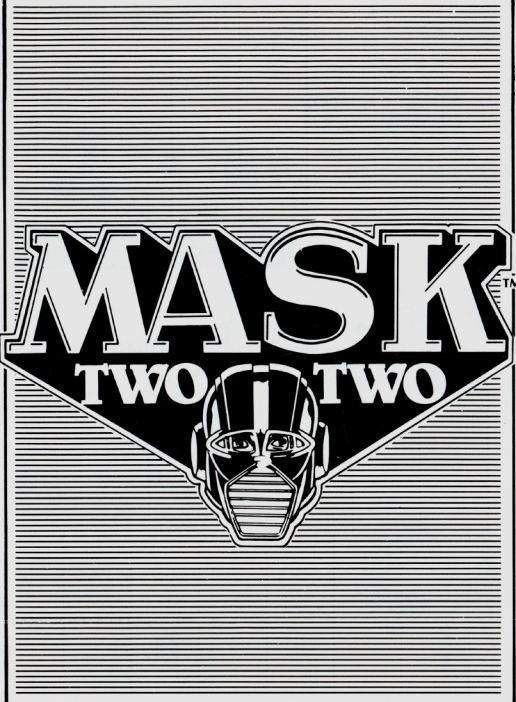
SPACE - To restart game

HALT (PAUSE) - H

##### TAPE USERS

At the end of a mission you will be asked if you wish to replay the mission or load BOULDER HILL (start again). If you select BOULDER HILL, please rewind the tape and press PLAY.

MASK™ and the associated trademark are the property of Kenner Parker Toys, Inc. (KPT) 1987.



## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### CBM 64/128

**CASSETTE:** Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP, puis la touche 'LAY'. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**DISQUETTE:** Introduire la disquette. Taper LOAD "", 8,1 et frapper RETURN. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### SPECTRUM 48K

Tapez LOAD "" et frapper ENTER, puis la touche PLAY du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### SPECTRUM 128K/+2

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

### AMSTRAD

**CASSETTE:** Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur CONTROL (CTRL) et la petite touche ENTER. Puis enfoncez la touche PLAY du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**DISQUETTE:** Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Taper CPM et frapper ENTER. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

## INSTRUCTIONS POUR MASK II

"Qui sait où et quand les VENOMS vont attaquer ..."

L'alarme retentit au Q.G. MASK – les VENOMS sont en route. Votre tâche consiste à former une équipe de trois agents MASK pour neutraliser les VENOMS en choisissant le plus aptes à réussir chacune des missions en fonction de leurs compétences et des véhicules dont ils disposent. MASK II est un jeu en quatre parties ...

### 1ère PARTIE – BOULDER HILL

Une fois la première partie chargée, arrêtez la cassette et vous recevrez l'une des trois alertes de mission. Vous choisissez votre équipe à Boulder Hill dans la SALLE DE TRANSFORMATION avec l'aide de l'ordinateur MASK. Déplacez l'icône MASK sur l'écran et faites la passer sur chaque siège d'agent. A partir des portraits d'agents qui affiche l'ordinateur MASK, sélectionnez vos agents en appuyant sur FEU. Si vous changez d'avis, vous avez possibilité d'éliminer cette équipe en passant sur l'icône qui se trouve en haut à droite. Pour sélectionner une mission différente, retournez à l'icône en haut à gauche (Q) et appuyez sur FEU. Il est essentiel que vous lisiez d'abord la description de la mission afin de choisir l'équipe MASK qui a le plus de chance de réussir.

Une fois satisfait de votre choix, passez à l'icône CHARGEZ et appuyez sur FEU pour charger la partie suivante du jeu.

### 2ème PARTIE – LA MISSION DESERT

Le Président de l'A.N.P. (Alliance des Nations Pacifiques) doit signer un traité garantissant la paix dans le monde pendant les décennies à venir. Les VENOMS tentant désespérément de déclencher l'anarchie totale dans le monde entier, ont kidnappé le Président et l'ont mis à rançon. Vous devez sauver le Président et le conduire à l'hélistation d'où il pourra se rendre à la conférence au sommet.

## CONTÔLES

### MSX

Manche à balai dans n'importe quel port ou:

GAUCHE – Z

DROITE – X

HAUT – O

BAS – K

FEU – Ø

Touches 1, 2, 3 pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.

BARRE D'ESPACEMENT – pour redémarrer le jeu.

H – Halte (Pause)

### AMSTRAD

Utilisez un manche à balai ou:

GAUCHE – Z

DROITE – X

HAUT – O

BAS – K

FEU – Ø

Touches 1, 2, 3 pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.

BARRE D'ESPACEMENT – pour redémarrer le jeu.

H – Halte (Pause)

### UTILISATEURS DE CASSETTES:

A la fin d'une mission, on vous demandera si vous désirez rejouer la mission ou charger BOULDER HILL (pour redémarrer). Si vous sélectionnez BOULDER HILL, rebobinez la cassette et appuyez sur PLAY.

### SPECTRUM 48/128K

Compatible avec Kempston/Curseur/Interface II/+2 manches à balai.

GAUCHE – Z

DROITE – X

HAUT – O

BAS – K

FEU – Ø

Touches 1, 2, 3 pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.

BARRE D'ESPACEMENT – pour redémarrer le jeu.

CAPS SHIFT – PAUSE

### CBM 64/128

Manche à balai connecté au port 2.

GAUCHE – Z

DROITE – X

HAUT – ;

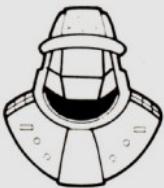
BAS – /

FEU – RETURN

Touches 1, 2, 3 pour sélectionner l'Agent/le Véhicule de MASK.

BARRE D'ESPACEMENT – pour interrompre la mission.

MASK™ ET LES MARQUES ASSOCIES APPARTIENNENT A KENNER PARKER TOYS, INC. (KPT) 1987.



# MASK

TWO TWO

<sup>TM</sup>

## HELP CARD



Name .....

Address .....

.....

.....

Machine .....

I have achieved a score of .....

The evil VENOM forces overcame me by .....

.....

.....

and to help me and the MASK team to fight back and defeat them,  
please send me a hint sheet.

Send this card to Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,  
10 Carver Street, Sheffield S1 4FS to receive your MASK hint sheet.